

created by Luis Brüh

DWAR7S

fall



Preparación

Los enanos necesitan prepararse para sobrevivir al largo y terrible invierno que se aproxima. Es hora de acumular gemas, construir castillos y almacenar comida. Los dragones de fuego están durmiendo. Los gigantes de hielo acechan. Durante el preciado otoño es vital planear sabiamente cuáles van a ser tus tareas.



A Objetivo s:

- 1) Mezcla las cartas de Objetivos Comerciales y descubre tres de ellas sobre la mesa.
- 2) Mezcla las cartas de Objetivos Secretos y reparte una a cada jugador. Cada uno mirará la suya y la pondrá boca abajo a su lado.

B Gemas:

Ordénalas por tipo puestas en mazos boca arriba.

C Cartas de Reino :

Separa las Cartas de Reino por color. Cada jugador selecciona un color (azul, rojo, verde o amarillo) y toma en su mano 9 Cartas de Reino.

D Enano s:

Cada jugador recibe 7 enanos del color que corresponda con sus Cartas de Reino.

E Ogros:

Mezcla las cartas de Ogro.

F Explorac ó n:

Deja espacio para colocar las Cartas de Reino.

En Juego

Comenzando por el jugador más joven, el orden de turno avanza en el sentido de las agujas del reloj.

Turno del Jugador

El turno de un jugador está dividido en tres fases: Acciones, Resolución y Descarte.

1. Acciones:

Cada jugador puede realizar 3 acciones por turno (4 si su castillo está en juego). Las acciones disponibles son: **Jugar una Carta de Reino**, **Situar un Enano** o **Mover un Enano**. Se puede elegir cualquier combinación de ellas, por ejemplo "jugar 3 Cartas de Reino" o "situar 3 enanos" o "colocar 1 Carta de Reino y situar 2 enanos", etc.

Jugar una Carta de Reino: las Cartas se colocan una adyacente a otra o estando permitido una encima de otra (apilamiento). Se pueden colocar de cualquier manera boca arriba, no importa si los muros no coinciden o no queda unida a tu castillo.

En el primer turno, elige donde poner la primera Carta de Reino sobre la mesa.



...O APILA LA CARTA ENCIMA DE OTRA CARTA DEL MISMO TIPO.



Sólo se pueden apilar Cartas del mismo tipo. No puede haber ninguna sobre Dragones o Gigantes de Hielo. No se pueden poner Cartas sobre las que haya un Enano.



Situar un Enano: puedes situar un Enano de tu reserva en cualquier espacio disponible en las Cartas de Reino. Lo puedes situar en cualquier Reino, incluso puedes usar el Castillo de otro jugador para "excavar". Para completar una tarea necesitas tener tantos enanos como requiera la carta. Por ejemplo, la mina de Rubíes requiere tres enanos, mientras que la mina de Esmeraldas pide dos para cumplir la tarea y poder ser resuelta en la fase correspondiente.

Mover un Enano: puedes mover cualquiera de tus enanos hasta una Carta adyacente. No pueden atravesar muros y debe haber un espacio disponible en la Carta, incluso para poder pasar por ella cuando se quiere llegar a otra.



Jugar una carta de Ogro: acción GRATUITA. Se puede jugar más de una carta por turno.

2. Resolución:

En esta fase se comprueban las Cartas sobre la mesa para ver qué tareas han sido completadas. Todos los enanos deben de ser del mismo color para cumplir con los requisitos de la tarea. Devuelve todos los enanos que cumplieron su tarea a tu reserva y lleva a cabo la acción que proporciona la Carta. Por ejemplo: tomar una carta de Ogro, recoger una gema, comerciar en la Posada, excavar una Carta.

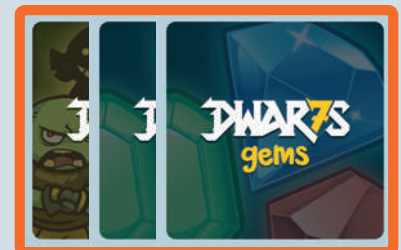
Ten en cuenta que NO recuperas a los enanos hasta que no completan la tarea. Si la tarea no puede llevarse a cabo, por ejemplo cuando hay un Dragón en el Reino y tus enanos están en la mina, recuperas a tus enanos pero la tarea no se cumple. Si la tarea requiere dos enanos y tienes tres en la misma Carta, deja al enano extra y retira a los otros dos. Los enanos de más se quedan donde están.



3. Descarte:

No puedes tener más de **9 cartas en tu mano**. En esta fase, si tienes más de 9 cartas, estás obligado a descartar cartas de Gema o de Ogro hasta tener 9. **No puedes descartar de tu mano las Cartas de Reino.**

COMO NINGUNA DE ESTAS PUEDE SER DESCARTADA...



...UNA DE ESTAS DEBE SER DESCARTADA!

Cartas de Reino

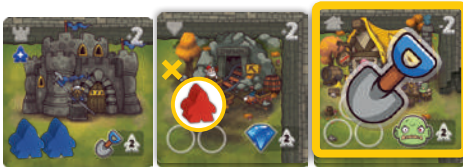
Los jugadores comienzan la partida con las 9 Cartas de Reino en su mano. Recuerda que una vez que juegas una Carta de Reino de tu mano, cualquier jugador tendrá la oportunidad de usarla situando sus enanos en ella.

1. Castillo:

Nada es más valioso para un rey enano que su castillo. La defensa del territorio es una de sus mayores preocupaciones y la conquista de nuevas tierras resulta esencial. Las Cartas de Reino no valen puntos en la mano del jugador. Sin embargo, dentro de los muros de un Castillo al final de la partida pueden marcar la diferencia entre la victoria y la derrota.



1.1 Acción Extra: simplemente por tener el castillo de tu color en juego dispones de una acción extra por turno.



1.2 Excavación: para rescatar una Carta que haya quedado cubierta por otra, se excava la Carta de encima del todo. Para ello, se necesita situar dos enanos en un Castillo que esté en juego y luego colocar la Carta excavada, sin rotarla, debajo del todo. Sólo se pueden excavar cartas sin enanos y sin monstruos.

1.3 Construcción del Reino: Cuando sea posible, coloca o apila Cartas para alterar los planes de tus oponentes. La clave del éxito en el juego es construir estratégicamente, consolidando un reino poderoso, mientras menguas o debilitas los territorios enemigos.

Tu Reino alcanza todas las Cartas dentro de los muros de tu Castillo. Añade los Puntos de Victoria de cada Carta de tu Reino al final de la partida.



1.4 Gigante de Hielo: si tienes un Gigante de Hielo sobre tu castillo, no tienes castillo. Así que no dispondrás de una acción extra ni tampoco contarás con los puntos del Reino. Para recuperarlos, tendrás que derrotar al monstruo.

2. Minas:

Para completar un Objetivo Comercial, los jugadores necesitan recoger gemas en las minas. Para ello, tienen que situar el número requerido de enanos en las minas. Es así como completarán la tarea y conseguirán sus gemas al final de su turno.

Al final de la partida, añade los Puntos de Victoria de las cartas de Gema de tu mano al total de tu puntuación.

Pero ten cuidado, cuando sitúas los enanos en una Carta cumpliendo con el número requerido para completar la tarea y por cualquier razón no puedes llevarla a cabo, estos enanos volverán a tu reserva al final de tu turno con las manos vacías.



CANTIDAD DE ENANOS REQUERIDOS PARA CUMPLIR ESTA TAREA



Ejemplo: El jugador rojo sitúa dos enanos en la mina de diamantes sin haber ningún Diamante disponible. Los enanos regresan a la reserva del jugador sin haber conseguido ninguna carta de Diamante.

3. Monstruos:

Los monstruos son bestias territoriales que dan miedo. Sólo puede ser apilados sobre Cartas del mismo tipo. Los dragones de fuego pueden ser colocados sobre minas y los gigantes de hielo, sobre castillos, siempre que no haya enanos en estas Cartas.

Un **monstruo evita que se completen las tareas** del mismo tipo dentro de un Reino.

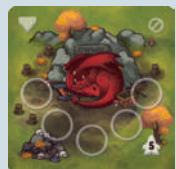


Para derrotar a un monstruo tienes que rodearlo con **5 enanos del mismo color**. Cuando esto ocurra, la Carta de Monstruo se retira del Reino y pasa a formar parte de los objetivos cumplidos del jugador que lo derrotó.

La derrota de un Monstruo no cuenta como objetivo que pone fin a la partida. Los monstruos derrotados otorgan **+3 Puntos de Victoria al final de la partida**.



Un enano de otro color es suficiente para evitar la derrota del Monstruo.



Ejemplo: el jugador azul quiere situar su tercer enano en la mina de Rubí pero hay un dragón en el reino. Si lo hace, los enanos volverán a la reserva del jugador sin llevarse la carta de Rubí.

4. Taberna:

Usar una carta de Ogro es una acción gratuita. A pesar de su cuestionable lealtad, los ogros proporcionan servicios esenciales para todos los reyes enanos: se llevan las culpas de los robos, emboscadas, intimidaciones, etc.

No puedes mover los enanos de tus oponentes. En el caso de ser bloqueado, por ejemplo cuando estás intentando matar a un Dragón y un oponente sitúa enanos en esa misma Carta, la única manera de librarse de ellos es contratar a un Ogro para que haga el trabajo sucio. Puedes hacerte con cartas de Ogro en la Taberna. Si se agotan, rehaz el mazo mezclando la pila de descartes.



Cada carta de Ogro cuenta para tu límite de mano y no otorga Puntos de Victoria al final de la partida.



5. Mercado :

Para completar un Objetivo Comercial tienes que llegar a un acuerdo en el Mercado. Sitúa 3 enanos y durante la fase de resolución de tu turno descarta la cantidad de gemas mostrada en el Objetivo Comercial para comprarlo. Las gemas son devueltas a su mazo. Te llevas la carta de Objetivo Comercial y rellenas su hueco con la primera carta del mazo.



...PARA CONSEGUIR ESTO.

Objetivos

Hay dos tipos de objetivos en el juego, cada uno de ellos otorga Puntos de Victoria al final de la partida:

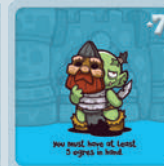
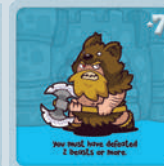
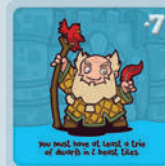
1. Objetivos Comerciales:

Para completar Objetivos Comerciales, se necesita recoger gemas y gastarlas luego comprando en el Mercado.



2. Objetivos Secretos:

Los Objetivos Secretos pueden ser revelados en cualquier momento de la partida, incluso al final, antes de contar las puntuaciones, siempre que se cumplan los requisitos escritos en la carta de Objetivo Secreto.



Conserva tus Objetivos Comerciales conseguidos, tu Objetivo Secreto y tus monstruos derrotados cerca de ti.
No cuentan para tu límite de 9 cartas en mano.

Final de Partida

Cuando un jugador tenga completados al menos **3 objetivos** al final de su turno, se pone fin a la partida una vez que el resto de jugadores haya realizado su turno correspondiente esa ronda. Puede ocurrir con cualquier combinación de objetivos cumplidos. **Por ejemplo:** 2 Objetivos Comerciales y 1 Objetivo Secreto, o 3 Objetivos Comerciales.

Ganador del Juego

Al final de la partida, gana el jugador con más Puntos de Victoria (PV).

Se consiguen Puntos de Victoria por:



Objetivos Cumplidos: pueden ser Objetivos Comerciales o tu Objetivo Secreto. Cada uno de los cuales concede sus Puntos de Victoria correspondientes.



Monstruos Derrotados: cada monstruo derrotado durante el juego otorga 3 Puntos de Victoria.



Gemas Conservadas: al final de la partida, las Gemas que aún conserves en tu mano te otorgan los Puntos de Victoria indicados en sus cartas.



Reino Final: para poder reclamar estos puntos, necesitas tener tu carta de Castillo en juego y que no esté bloqueada por un Gigante de Hielo. Si tu Castillo no está en juego o está bloqueado por un Gigante de Hielo, NO recibirás ningún PV por tu Reino. Si dos o más castillos se encuentran en el mismo Reino, ambos consiguen los mismos Puntos de Victoria.

En caso de empate, el jugador con el Reino más grande (según número de cartas) gana. Si continúa el empate, gana el jugador con el mayor número de enanos sobre las Cartas.

cartas de Reino , tipo s:



castillo



Rsada



Mina

Espacò s Dispo nibles:



Espacò s
Dispo nibles

Enano s necesariò s:



Número de enano s
necesariò s para
cumplir la tarea

⊘ Dragò nes de fuego y Gigantes de Hielo :



Bloquean las tareas en todas las Cartas del mismo tipo dentro de un Reino,
así como la posibilidad de apilar o excavar en ellas hasta que sea derrotado.

↻ Mercado :



Paga la cantidad de gemas requeridas para
satisfacer el precio de un Objetivo Comercial.

Acciò n Extra:



Otorga 1 acciò n
extra al jugador
de su color.

→ Excavaciò n:



Pon la Carta de Reino activa, la de más arriba, la última de su pila, debajo de
las demás, sin rotarla. Sólo se pueden excavar Cartas sin enanos en ellas.

→ Se Obtiene:



1 Ogro



1 Esmeralda



1 Diamante



2 Oro s



1 Rubí

Co ntenido del Juego :

36 CARTAS DE REINO

10 OBJETIVOS COMERCIALES

7 OBJETIVOS SECRETOS

34 GEMAS

13 OGROS

7 ENANOS DE
CADA COLOR



ARTISTA Y DISEÑADOR: Luís Brüh

DESARROLLADORES: Constantine Kevorke y Anastasios Grigoriadis

PROBADORES: Alan Farias, Alexandros Manos, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Dustin Gaspard, Evellyn Brühmüller, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jake Clancey-Edwards, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Richard Courchese, Sam Fraser, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Xenia Theoharopoulos.